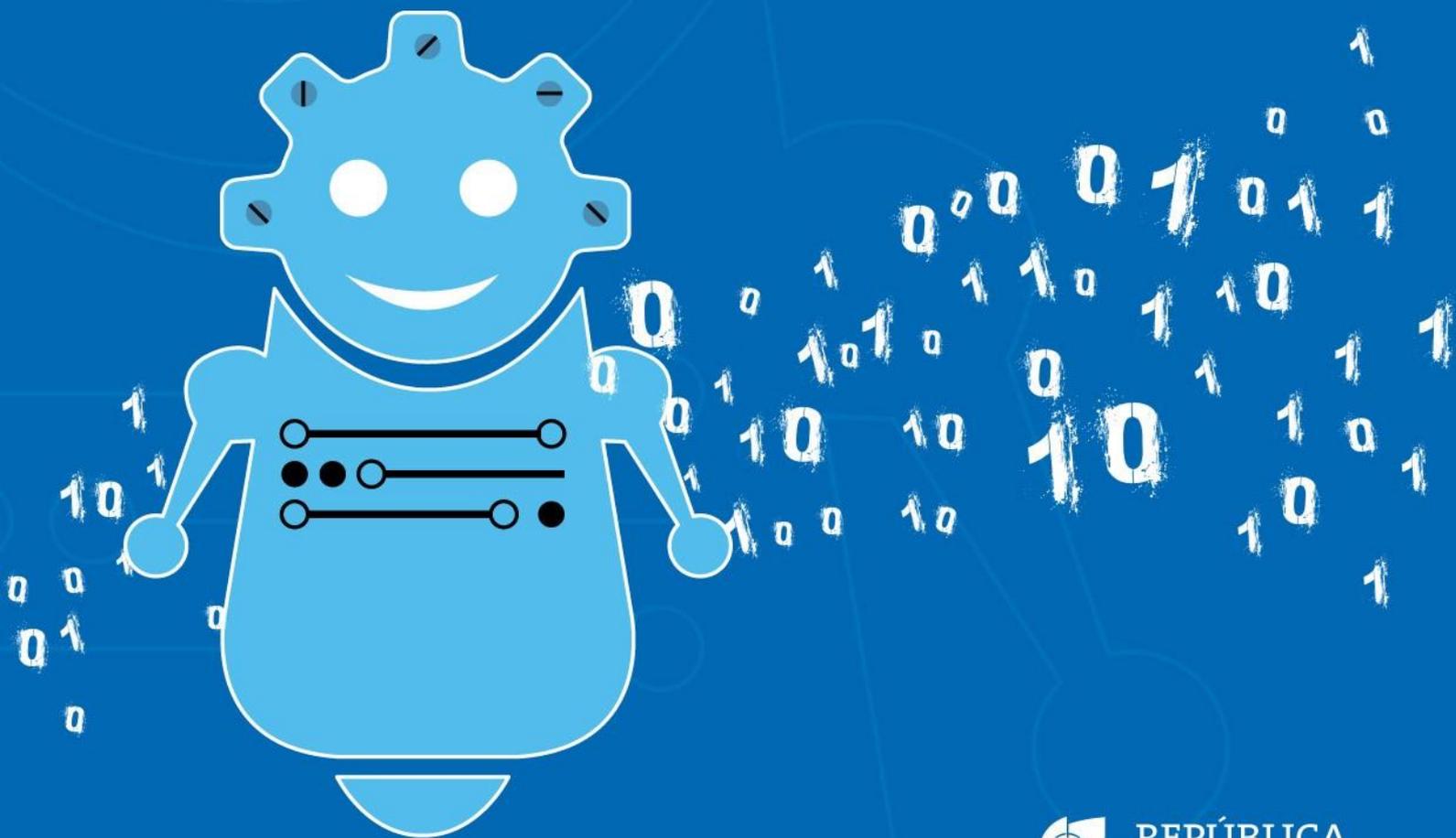


Probótica

Programação e Robótica no Ensino Básico

Eventos Regionais

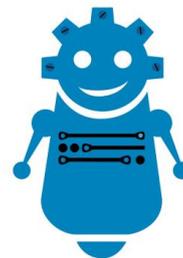


REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO

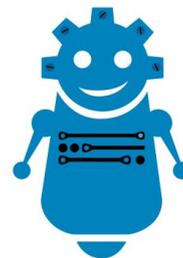


PORTUGAL
INCoDe



PROGRAMA

9h30	RECEÇÃO
10h00	APRESENTAÇÃO E ENQUADRAMENTO DO PROJETO - <i>António Silva</i> : Direção-Geral da Educação
10h20	MESA REDONDA: PROGRAMAR – PORQUÊ E PARA QUÊ <i>Moderação - António Silva: Direção-Geral da Educação</i> - <i>Ângela Viegas</i> : Agrupamento de Escolas de Amares/Agrupamento de Escolas Trigoal Santa Maria - <i>Filomena del Rio</i> : Agrupamento de Escolas Arga e Lima - <i>António Mansilha</i> : Agrupamento de Escolas de Alijó - <i>Luís Valente</i> : CCTIC da Universidade do Minho
11h00	PAUSA PARA CAFÉ
11h30	PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA - Partilha de experiências por alunos - Agrupamento de Escolas Professor Óscar Lopes - Agrupamento de Escolas Latino Coelho - Escola Secundária Henrique Medina
12h30	ALMOÇO
14h00	OFICINA DE TRABALHO 1
16h00	OFICINA DE TRABALHO 2
18h00	FINAL DOS TRABALHOS



OFICINAS DE TRABALHO

OT1 – A ROBÓTICA NA PROMOÇÃO DO SUCESSO DAS APRENDIZAGENS

Dinamizadora: Ângela Viegas

OT2 – INICIAÇÃO AO SCRATCH

Dinamizadores: Elda Martins e José Guerner

OT3 – A BRINCAR TAMBÉM SE APRENDE A PROGRAMAR

Dinamizadoras: Vanessa Mendes e Filomena del Rio

OT4 – AMBIENTES DE PROGRAMAÇÃO E ROBÓTICA

Dinamizadores: Milena Jorge e Luís Ferreira

OT5 – RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E ATIVIDADES CRIATIVAS EM SCRATCH

Dinamizador: António Mansilha

OT6 – CONHECER, EXPLORAR E PROGRAMAR UM ROBÔ MBOT

Dinamizadora: Lúcia Pinheiro

OT7 – APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS DE ALUNOS EM ARDUINO

Dinamizador: João Pereira

OT8 – A UTILIZAÇÃO LEGO MINDSTORMS EV3 COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM CRIATIVA

Dinamizador: Norberto Costa

OT9 – APRENDER A PROGRAMAR SEM COMPUTADOR: CODY ROBY E ROBOT DOC

Dinamizadoras: Isabel Cabo e Sílvia Assunção

